

## ABSTRAK

# ***GAME* EDUKASI SINAU BUDAYA JAWA “SIBUYA” MENGUNAKAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT* *LIFE CYCLE***

Oleh

Vina Afrilia Kurniawan

19102218

Di era perkembangan zaman saat ini budaya daerah yang meliputi alat musik tradisional dan lagu daerah mulai luntur tergantikan dengan budaya modern. Salah satunya adalah budaya daerah dari provinsi Jawa Tengah. Dari hasil wawancara penelitian di SDN Sokaraja Kidul dengan guru kelas 5 menyatakan bahwa setiap anak memiliki pemahaman yang berbeda-beda tentang budaya daerah dilihat dari nilai ulangan harian siswa. Penyebab dari hal tersebut adalah kurangnya contoh mengenai lagu daerah dan alat musik tradisional Jawa Tengah pada buku pembelajaran serta media pembelajaran yang terbatas. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif berupa *game* edukasi untuk memperkenalkan lagu daerah dan alat musik tradisional Jawa Tengah. *Game* edukasi merupakan sarana pembelajaran aktif yang lebih efisien daripada hanya dengan membaca buku pembelajaran saja. Maka dari itu peneliti merancang *game* dengan judul “*Game* Edukasi Sinau Budaya Jawa “SIBUYA” menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle*” sebagai sarana belajar yang interaktif bagi siswa kelas 5 SDN Sokaraja Kidul yang memuat lagu daerah dan alat musik tradisional Jawa Tengah. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *game* berbasis *android* yang diuji dengan pendekatan *black box* pada enam perangkat *smartphone* dan dapat dijalankan dengan baik. Hasil akhir kuisioner menggunakan *usability testing* yang disebar kepada 20 responden mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan yaitu 93,2% dengan kategori Sangat Baik.

**Kata Kunci:** *Game* Edukasi, Kebudayaan, MDLC, *Black Box*